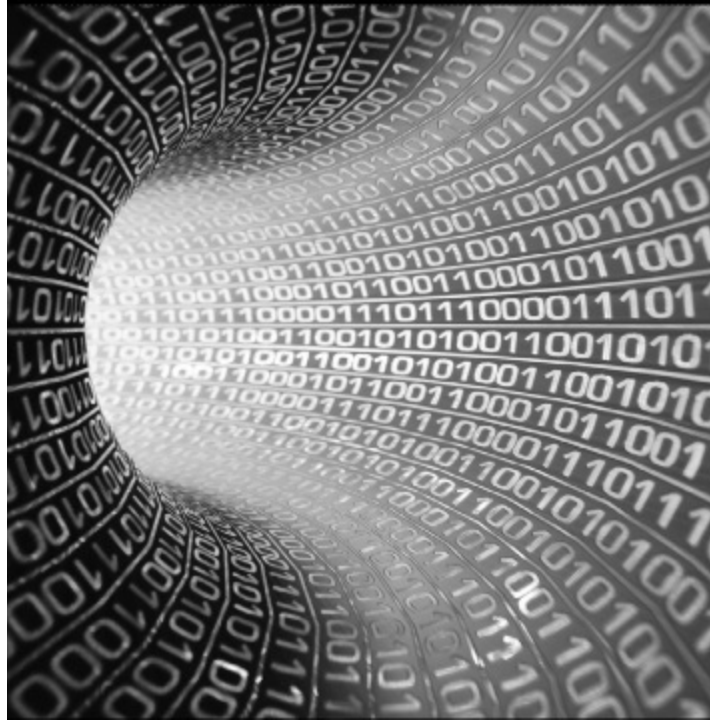


Bevezető

Adatbázis és/vagy narratíva?

A Digitális Kultúra és Elméletek Kutatócsoport első kiadványát „tarthatja kézben” az olvasó, mely két kiváló kollégánk, Dragon Zoltán és Sággy Miklós vitáját tartalmazza. A vita tárgya az újmediális környezet filmre gyakorolt hatásának milyensége és mértéke, melynek során magától értetődően definíciós kérdések is felmerülnek. Pontosan emiatt éreztük úgy, hogy az *Apertúra Film-Vizualitás-Elmélet* (www.apertura.hu) című folyóiratban, valamint az *Apertúra Magazin* (<http://magazin.apertura.hu/>) oldalain megjelent cikkek összegyűjtésével és kötetbe szervezésével lépünk először az olvasóközönség elé: a két kutató együttgondolkodása remekül rávilágít ugyanis nemcsak kutatócsoportunk főbb érdeklődési területeire, hanem reprezentálja magát a vizsgálódás folyamatát is, melynek során az elméleti kérdések problematizálása és megvitatása majdhogynem fontosabb, mint az, hogy végül egységes álláspont alakuljon ki a felek között. Úgy gondoljuk, hogy a diszkusszió inspiratív lehet mind a digitális kultúra iránt érdeklődők, mind az elméleti szakemberek számára, mivel olyan alapvető problémák kerülnek terítékre, melyek megkerülhetetlenek az újmédiával való érdemi foglalkozás során. Erre reflektál maga a kiadás módja is: az e-könyvformátum – mint a nyomtatott könyv digitális „utódja” és úgyis mint az interfészhez kötött szöveg – mediális reprezentációját nyújtja a tárgyalt kérdéseknek.



A kötet, egyfajta pretextusként, Lev Manovich „Az adatbázis mint szimbolikus forma” című, magyarul először szintén az *Apertúrában* közölt paradigmaticus tanulmányával kezdődik, mivel ez indította el a két szerző gondolkodását, és ki lehet jelenteni, hogy mindvégig fontos sarokköve maradt vizsgálódásaiknak. Manovich médiateoretikusként mára megkerülhetetlenné vált *The Language of New Media* című könyvének e fejezetében abból indul ki, hogy mára a számítógép működési logikája olyannyira meghatározóvá vált a mindennapjainkban, hogy hatása már kulturális szinten is tetten érhető. (Manovich 2005) Az adatbázisok és az azokat rendező algoritmusok együttese újfajta logikát és esztétikát képvisel, melyben a narrativitás többé nem kötelező elem, csupán választható opció. Ezzel párhuzamosan – mondja Manovich – a világeszlelésünk is egyre inkább maga mögött hagyja a kronologikus és kauzális kötöttséget, ezáltal többféleképpen indexelt és rendezett adatbázisokhoz válik hasonlónak. Ez a fajta kulturális és percepcióbeli változás pedig nem hagyja érintetlenül a világ reprezentálását célzó médiaobjektumokat sem, mint a videojátékok vagy a filmek, hiszen egyrésről ezek deklarált célja a realitás ideájának elérése, másrésről

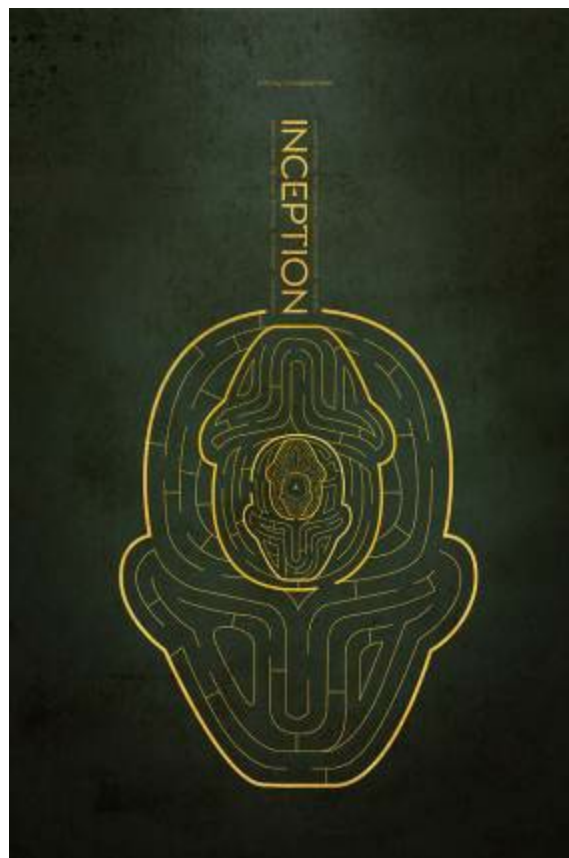
pedig (mint ahogyan arra McLuhantól kezdve Kittleren át az összes jelentős médiateoretikus felhívta a figyelmet) a percepció maga elválaszthatatlan a mediális környezettől, mely nemcsak előzetesen keretezi azt, hanem vissza is hat rá. Ennek megfelelően a fent leírt változások hatására az eddig csupán a háttérben működő adatbázis és algoritmus mindinkább előtérbe kerül, és a felszínen is láthatóvá válik működésük a felhasználó számára: a különféle médiaművészek alkotásai magukat a médiaobjektumokat létrehozó mechanizmusokat is tematizálják, illetve esztétizálják, és ezáltal a befogadói élmény részévé teszik.

Az újmédia hatásmechanizmusainak előtérbe állítása miatt első pillantásra meglepő lehet, hogy Manovich az adatbázis mint szimbolikus forma modellálásának egyik legeklatánsabb példájául Dziga Vertov *Ember a felvevőgéppel* című 1929-es játékfilmjét hozza fel, melyben a vágó majdhogynem random módon rendez filmmé a(z indexelve!) tárolt filmtekerceket. Azonban – mint ahogyan azt egyik vitáiratában Sággy Miklós is kifejti (Sággy 2011a) – az, hogy egy ilyen korai, jóval a napjainkban ismert digitális számítógép feltalálása előtt készült avantgard film szolgálhat a kortárs állapot illusztrációjaként, csupán a kulturális változások összetett voltát bizonyítja: a mediális fejlődés és a percepció egymást generáló folyamatokként képzelhetők el, melyek eredményeképp az újonnan megjelenő médiumok mindig már egy olyan közegbe születnek, mely némileg fel van készülve a befogadásukra.

Hangsúlyozom: némileg. Ugyanis az új médiumok első megjelenésükben az elfogadottság elérése érdekében a korábbi médiumokat remedializálják (Bolter-Grusin terminusával), mielőtt saját mediális sajátosságaikat helyeznék előtérbe – amit aztán később egy még újabb médium ismét újradefiniálhat. A bennünket körbevevő médiatér tehát nem statikus, hanem folyamatosan mozgásban, alakulásban van, ami igen bizonytalanná teszi nemcsak a hosszú távú előrejelzéseket, hanem a kortárs változások jelentőségének és mélységének megítélését is.

Úgy látom, hogy elsősorban éppen ez az, ami miatt két kollégám vitába bonyolódott. Míg ugyanis Dragon Zoltán az analóg-digitális váltás

eredményeképpen megjelent újmédia térnyerését igen mélyreható, felforgató erejű változásként értékeli, mely ezáltal a korábbi kulturális paradigmákat is átalakítja, sőt: eltörli; addig Sággy Miklós (amellet, hogy nem vonja kétségbe a digitalizáció fontosságát) úgy véli, hogy a változás nem ennyire elsőprő erejű, az újmédia nem váltja le a korábbi médiumok reprezentációs logikáját, csupán a technikai fejlődés következő fokának megfelelően tökéletesíti az analóg eszközökkel előállítható reprezentációt – éppen hogy a valósághűség érdekében.



A vita középpontjában a populáris filmgyártás áll, mint olyan profitorientált, a közönség igényeit kiszolgálni igyekvő iparág, melyet napjainkban már minden szinten (gyártás-terjesztés-befogadás) áthat a digitalizáció. A kérdés az, hogy ez megjelenik-e, és ha igen, milyen szinten

a filmek elbeszélésében és képi világában? A hivatkozott, erősen önreflexív filmek, mint a *Scott Pilgrim a világ ellen*, *A lé meg a Lola*, *A nő kétszer*, *A közösségi háló*, illetve az *Eredet* egy új filmkészítési paradigma előhírnökei, vagy csupán ritka és egyedülálló kivételek a klasszikus elbeszéléstechnikát követő populáris filmek tengerében? Az olyan populáris filmekben, mint a *Mátrix*-trilógiában, az *eXistenZ* – *Az élet játékban* vagy a *Truman Show*-ban szórványosan megjelenő újmediális utalások csak helyi jelentőségűek, avagy e mélyreható változást vetítik előre? Kiszorítja, kiszoríthatja-e az adatbázis és az algoritmus logikája a narratív logikát? Azaz: leválaszthatók lesznek-e a jövőben a filmek az őket létrehozó mechanizmusról (ahogyan Sággy Miklós állítja), vagy a továbbiakban már az esztétikai elemzés sem kerülheti meg a digitalizáció sajátosságainak szem előtt tartását (amint azt Dragon Zoltán gondolja)?

A vita során Dragon Zoltán és Sággy Miklós ilyen és ehhez hasonló problémák felvetésével igyekeznek termékeny együttgondolkodásra bírni az olvasó-felhasználót. A kérdések többszemponútú vizsgálatához ajánljuk még az olvasó figyelmébe a *További szakirodalom* című összeállítást is, melybe a vita során nem hivatkozott, ám elgondolkodtató és/vagy megvilágító erővel rendelkező tanulmányokat igyekeztünk összegyűjteni. Az esetleges további szövegek megjelenéséről Kutatócsoportunk honlapján (<http://digitalculture.hu/>) tájékozódhatnak.

Gollowitzer Diána

szerkesztő